

Prof. SERGIO RAMIREZ LAMUS  
 Antropólogo  
 Universidad del Valle

## ACERCA DE ALGUNOS ELEMENTOS ADICTIVOS DEL CONECTAR



LATUA Phil.  
*L. pubiflora*  
 (Griseb.) Baill.  
 Solanaceae  
 Chile

**C**onectarse a las pantallas y redes telemáticas de nuestros días puede convertirse en adicción. Esto guarda relación con elementos anteriores a la era informática, pues la coacción a conectar es tan vieja como los modernos medios de comunicación, y aun más antigua.

Basta con examinar algunas películas recientes para apreciar cómo las conductas de la conexión se plantean conflictivas al imaginario del momento. En LA RED (THE NET) por ejemplo, aun la playa es un escenario inconcebible sin el microcomputador. La playa misma puede no ser otra cosa que una 'meta de viaje' (Pross) propia del ritualismo que masifica el tiempo libre, atestando ciertos destinos en determinadas épocas. La época de la vacación se vive entonces como una conexión más. El turista no tiene sosiego sin su prótesis, la cámara fotográfica (cf. Baudrillard). Entra en un o unos nuevos circuitos. La vacación no es vacación, no hay tiempo vacío posible.

Esta hipercomunicación propone una hiperrealidad (Baudrillard) como lo es quizás aquella que explora otra película, EL JARDINERO (THE LAWNMOWER MAN). Un idiota, el principal protagonista del filme, abandona la postración de sus facultades inteligentes gracias al estímulo que en su cerebro produce una conjugación de realidad virtual y drogas de "estimulación nootrópica". Entrando y saliendo de la conexión a la prótesis infográfica, mediante interfaces como el casco de despliegue virtual (head-mounted display), el retardado se convierte en un cerebro prodigioso.

Ha entrado en un circuito de amplificación de la inteligencia, recordándonos a los sucesivos protagonistas de otros filmes, LA MOSCA I y II, quienes también mediante circuitos informáticos recombinaron su DNA con el de una mosca. Al igual que el idiota de EL JARDINERO, los héroes de estos filme sufren la monstruosidad de no ser hombres ordinarios sino dotados de superpoderes. En un caso, cerebrales, en el otro, instintivos

(capacidad de vuelo y otras particularidades amplificadas de la conducta del insecto). En LA MOSCA II el héroe se cura de su monstruosidad mediante determinadas operaciones informático-moleculares que le devuelven la integridad de un DNA humano, arrojando al destino monstruoso al patriarca y villano capitalista que pretendía usufructuar aquellos superpoderes. Es nuevamente una entrada en circuito la que permite esa recombinación liberadora.

Conectar es así una metáfora de un desequilibrio psicotrópico, de un viaje alucinador por las regiones de la mente o el instinto. Acompañado o no de ciber-drogas, es una droga. El héroe o anti-héroe de EL JARDINERO vive la activación de una totalidad psíquica que confunde su identidad y le convierte en mente omnívora, por último ubicua, omnipresente y cuasi todopoderosa, liberada de la estrechez del envoltorio precario de un metabolismo humano, adonde se la limitaba o manipulaba. Consigue ingresar en los circuitos que deshacen su imperfecta envoltura orgánica para lograr la utopía hipercomunicativa (hace sonar todos los teléfonos del mundo al mismo tiempo) que —paradójicamente— impide cualquier comunicación al ocupar todos los circuitos.

Si volvemos a la metáfora de la adicción, podrá decirse que esta última ha sufrido aquí una escalada: el delirio buscado o perse-

guido mediante sucesivas conexiones se hace permanente y destruye la sanidad de los intervalos, del no estar permanentemente conectado, del poder conectar-desconectar y reconectar.

Otro filme que hablaría de lo mismo sería PACTO DE SANGRE (DEAD RINGERS), en donde dos gemelos ginecólogos ven perturbado el sosiego de su relación gemelar por la intrusión de un tercero, una mujer adicta a narcóticos y estimulantes. Uno de los dos vive una catástrofe del yo, se enamora, hundiéndose en los pantanos de la drogadicción. El otro no admite este desequilibrio de la diada antes estable y pretende curar a su compañero, poniéndose en idéntica situación psicoquímica, consumiendo determinadas cantidades de los tóxicos en cuestión.

Es interesante subrayar que el enamoramiento, un trastorno identificatorio, es el detonante de esta otra escalada que termina con la muerte suicida, sangrienta y abyecta de los dos gemelos. El tercero ha sido no solamente tóxico sino lacerante. En esto lo acontecido en PACTO DE SANGRE se aparta de la dinámica adictiva de la conexión telemática. Pues ésta, si creemos a Baudrillard, desconoce los desgarramientos de la identificación con otro. No conoce el espejo, no ha pasado por una fase del espejo sino por una fase de video, de conexión.

Si una y otra dinámica conocen algún síndrome de abstinencia, en el caso telemático éste tiene que ver con una dinámica de entrada en circuito con la consecuente amplificación de ciertas facultades. Mediante una fusión con la prótesis el retrasado mental de EL JARDINERO se convierte en un cerebro mutante.

Esta fusión puede entenderse en términos virales o moleculares como cuando en LA RED asistimos a una descripción del actual cableado informático en cuanto dispositivo panóptico: en una sociedad que ya no tiene una imagen clara o global de sí misma la informática permite la paradoja de una vigilancia de alcances pavorosos. Basta conocer un código o romperlo, infectarlo de un virus o vacunar-lo: así se controla a quienquiera que sea. Los mecanismos de lectura de códigos (de barras, *passwords* etc.) son la base de esta forma de dominio.

De ahí que el síndrome de abstinencia del conectado no sea el del trabajo del duelo de la persona que ha perdido al objeto de su amor. Echar de menos a la prótesis amplificadora es algo similar al malestar del adicto a una sustancia química cuando se ve privado de ésta. Si bien dicho estado puede ser doloroso, no tiene que ver necesariamente con heridas psíquicas como las que inflige la pérdida de un objeto de identificación.

Si el idiota de EL JARDINERO juega a identificarse con la figura del *cowboy* a medida que abandona su cretinismo por obra de la amplificación intelectual que en él suscitan la prótesis infográfica y la electroquímica, esta identificación es de tono menor. Si somos radicales, podríamos quitarle el carácter de identificación y reducirla a un juego con imágenes video-televisivas, a otro interface. Lo cierto es que nunca asistimos en EL JARDINERO al drama del sujeto lacerado por una identificación con otro. En su lugar tenemos a un sujeto conectado, ávido de más y más conexión, lo cual en esta ficción particular equivale a más y más potencia intelectual.

La pregunta sería: ¿es tan válido diferenciar estos dos estados de privación —el duelo y el síndrome de abstinencia—? ¿No son acaso determinados neurotransmisores los responsables de nuestros apegos y desapegos? ¿No son acaso nuestras emociones pura cuestión de electroquímica?

2. Los anteriores personajes se han visto reducidos, en algún momento, al estatuto de periférico, *gadget* o prótesis; al entrar en circuito se ven des-identificados, no se encuentran situados en algún punto de vista especial; de-centrados, vuelven a una tactilidad anterior a la constitución de la imagen, anterior al sujeto.

Las nuevas formas de interfaz se añaden a otras tramas psicopercep-

tivas o redes de reflejos condicionados diseñadas por el hombre para aliviar el impacto del entorno sobre su sistema nervioso, pero pueden estar desplazando aquella hipertrofia de la imagen acaecida con el advenimiento del cine. Como bien lo indican los desarrollos sobre psicoanálisis y cine, el cinematógrafo representó un aumento en los juegos ilusorios del yo, del sujeto, cada vez más apresado en las redes de una relación fantasmática con los objetos. Las diversas formas hoy dadas de entrar en red a través del gran interfaz de teclados, ratones y pantallas multimedia, representan, quizás, un posible camino en la dirección de un abandono del yo y sus fantasmas. Desde esta perspectiva habría que preguntarse si existe delirio en la amplificación intelectual algo adictiva de la conexión. Si ésta puede representar el surgimiento de otras fantasmáticas, como en las interacciones de la realidad virtual (con interfaces como guantes y *displays* de cabeza). Dado que en éstas resultan cruciales lo háptico —el tacto más la auto-percepción— y la motricidad, la diferencia con el antiguo delirio puede ir mucho más allá de una cuestión de matiz.

De hecho, la tactilidad virtual un tanto adictiva que está plasmándose hoy, alude bastante al estado cóncavo o al tacto primario, al contrarrelieve y los moldes comentados por S. M. Eisenstein en sus

escritos sobre pintura (concretamente en su ensayo *Rodin/Rilke*). Ahí se hace referencia a un grado cero de las artes plásticas: aquél de lo cóncavo, lo no-figurativo, negativo y molde de la forma (el contrarrelieve). Eisenstein señala cómo el contrarrelieve remite a los modos más sensuales y primitivos del conocimiento, los de la ameba unicelular.

¿Existe acaso un punto paradójico de unión entre relieve y contrarrelieve; figuración visual y tacto; perspectiva monocular y cubismo; punto de vista privilegiado y radical relatividad del punto de vista; figuración y abstracción; delirio subjetivo e imágenes desidentificadas? El protozoario glotón y sus concavidades membranosas (interfaces) proporcionarían un modelo para intentar responder afirmativamente a la pregunta sobre la realidad de estas conjugaciones paradójicas. Habría entonces que continuar revisando el lugar de la figuración o el delirio en las realizaciones de realidad virtual infográfica.

3. En lo que toca a este punto otra frase de Walter Benjamin, “el confort aísla”, puede releerse hoy cargada de nuevas sugerencias. Los interfaces cada vez más instantáneos suponen una comodidad del sujeto interconectado que lo priva de una serie de vicisitudes y experiencias del tacto (piénsese en la manivela de los primeros vehículos automotores y en las carreras del conduc-

tor para ponerse al volante). Si esto significa que el sujeto interconectado e hipercomunicado es un sujeto pseudo-táctil, cada vez más aislado del entorno, nos hallamos frente a una instancia más de lógica paradójica.

La interconexión y la pantalla del microcomputador —examinados desde el punto de vista de una perspectiva como la baudrillardiana— cristalizan una desaparición de la imagen especular que en el cine narrativo dominante inscribía el lugar del sujeto en la sintaxis fílmica, de suerte que éste se sintiera representado continuamente como foco de la visión. Si bien este ilusionismo engaña al espectador al hacerle deponer la actividad de su propia mirada para ponerlo en el lugar de una mirada guiada, depende aún de una demarcación muy fuerte de sujeto y mirada.

Siguiendo a Virilio cabría preguntarse si el sujeto interconectado no corresponde más a una intensificación de esa industrialización de la visión inherente al cine, capaz de prescindir ahora de la realidad o la ficción del sujeto que mira: las nuevas instituciones del imaginario nos abocarían entonces a la visión tecnológica sin mirada, delegando todavía más (a la prótesis tecnológica) la actividad de la visión.

Los mecanismos que en la realidad virtual modulan el ciberespacio según los movimientos oculares de su navegante (“sensor Polhemus”) ilustran la per-

fección alcanzada en el sentido de fusionar al espectador con la visión tecnológica. Si éste pasa de contemplativo en el cine a operativo-demiúrgico en la realidad virtual (cf. Renaud), ésta es posiblemente más prevista y controlada en su recepción que la realidad fílmica. Si a esto añadimos el hecho de que la figuración es una categoría problemática de cara al fenómeno de la realidad virtual, nos hallaríamos más bien ante una nueva experiencia de comodidad: un adictivo “confort subliminal” como el que produce la velocidad (Virilio), ahora asociado a la simulación. Antes que un juego especular o representativo del sujeto (imaginario contemplativo), aparece aquí el bienestar de conectar, entrar en la prótesis, interactuar con interfaces (imaginario demiúrgico).

Las metáforas de Eisenstein sobre la tactilidad protozoaria cobran así nueva vigencia. El interface implica una regresión psíquica mayor que la planteada en la identificación del cinematógrafo. Volveremos a ser una ameba camaleónica, que entra en interface adaptando los contornos de su membrana al objeto que devora. Según el circuito, adaptamos una u otra forma; también la prótesis adapta o modula su forma a las operaciones de nuestra percepción. En este sentido parecerían irrefutables las nociones de Baudrillard acerca de la relación moebiana pantalla-cerebro, sujeto-prótesis.

Los dramas de los protagonistas de LA MOSCA (I y II), los de la fusión del DNA humano y el DNA de la drosófila, desaparecerían. Representarían el interface imperfecto. El nuevo camaleón no tiene una identidad o un código de replicación que se desgarran en la fusión, como corroído por un cáncer o un virus. Para su yo inestable no hay catástrofes como las identificaciones del enamoramiento. La misma noción de yo queda en cuestión, como las de figuración y representación.

En lugar de todo el drama que suele acompañar a un sentido desgarrado de la identidad y a todos los juegos de la representación, tenemos un circuito integrado hombre-imagen numérica que sugiere una sincronización cada vez más perfecta entre las velocidades enormes de los circuitos neuronales humanos y las modulaciones de la imagen que, continuamente transformada por sensores como el Polhemus, constituyen una prolongación de aquéllos. Prolongación de la médula espinal o relación moebiana entre hombre y prótesis electrónica, en palabras Baudrillard. Esto es posible dada la capilarización de los interfaces, cada vez más numerosos y cómodos, cada vez más adictivos por lo amoldados a las dinámicas electroquímicas humanas. Más que emblemas de la identificación como los del cine, en la realidad virtual permanentemente modulada hay

interfaces del circuito integrado hombre-imagen virtual.

Lo cual nos recuerda nuevamente a Virilio cuando cita a J. P. Changeux, neurofisiólogo cuyas elaboraciones ya no nos hablan de imágenes sino de objetos mentales "precisando incluso que ya no tardaremos en verlos aparecer en pantalla" (Virilio 89: 78). Y el teórico de la velocidad añade entonces que pronto dejaremos de discutir la objetividad o no de imágenes u objetos mentales para inquietarnos más por su actualidad (su frecuencia de sincronización, cabría decir).

Parecemos alejarnos así de la imago psicoanalítica, de las relaciones fantasmáticas con los objetos, de nuestro duelo y melancolía frente al mundo de objetos deseados que se nos escapa, de todos estos trabajos de simbolización propios de lo que Melanie Klein llamara posición depresiva. Hacemos regresión a una más primaria relación entre superficies abrasivas, interfaces o relaciones devorador-devorado cercanas de la kleiniana posición esquizoide-paranoide, de relaciones parciales, mutiladas/mutilantes, más que de relaciones culpables (depresivas) con un "buen objeto" íntegro al cual debemos estar reparando del daño o la amenaza de fragmentación que le imponemos.

Porque más que la representación de un objeto o más que la dolorosa conciencia de que éste es

un todo al cual debemos tanto el placer como el sufrimiento, nos hallamos en una fusión que confunde el lugar del sujeto y de la prótesis, multiplicando al infinito las partes o interfaces de una moebiana relación devorador-devorado, las coordinaciones "estímulo-respuesta" (entre comillas) que configuran un circuito plenamente sincronizado.

Esto, nuevamente en términos de Virilio, supone que la atención a representaciones como la de la figuración cinematográfica, con la emoción del suspenso y la duración, propias de una lógica dialéctica de la imagen, ceden lugar a una lógica paradójica, con multiplicación de efectos de sorpresa (pseudostímulo-respuesta). Ello culmina en el circuito usuario-imagen numérica, y en un conjunto de sensaciones hápticas y sinestésicas moduladas por interfaces capilarizadas que se asemejan a los procesos nerviosos mediados por neurotransmisores, sinapsis, conexiones neuronales etc. Lo cual significa pisar un nuevo umbral de la relación con objetos mentales y procesos de percepción, algo ya previamente acelerado por el cine y los primeros medios electrónicos. Hoy en vías de un creciente perfeccionamiento con arreglo al cual el ciberespacio puede constituirse en un lugar de supremo confort como aquél que inveteradamente frecuentan *junkies* y adictos  $\Psi$

## BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, J. "Videosfera y sujeto fractal", pp. 27-36 en *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Madrid, 1990.
- Benjamin, W. "Sobre algunos temas en Baudelaire", pp. 123-170 en *ILUMINACIONES* 2. Taurus, Madrid, 1980.
- Eisenstein, S. M. "Cinematismo"; Complexe, Bruselas, 1980.
- Pross, L. "La violencia de los símbolos sociales". Anthropos Barcelona, 1983.
- Renaud, A. "Comprender la imagen hoy", pp. 11-26 en *Videoculturas* etc. (supra).
- Virilio, P. "La máquina de visión"; Cátedra, Madrid, 1989.